

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKÉMON

¡Gratis!

**REPORTAJE
ESPECIAL**

**CELEBRA
EL CUMPLE
DE LA
REVISTA**

- **LOS MEJORES
MOMENTOS
Pokémon**
- **Un repaso
a todas las
EDICIONES**
- **Las claves del
éxito de este
FENÓMENO**
- **Y para rematar,
un vistazo al
FUTURO**

Y además...

Participa en nuestro

**SUPER
CONCURSO**

45

**MEGA-REGALOS
POKÉMON EN JUEGO**

REVISTA

POKÉMON TM



**ESPECIAL
Nº 50**

Por los expertos de

Nintendo
Acción



**GUÍA DE BATALLA DE
POKÉMON COLOSSEUM**

**¡¡Nuevos trucos
para ganarlo todo!!**

¡¡Alucinante póster con las 50 portadas!!

REVISTA OFICIAL



Pokémon



Reportaje 50 NÚMEROS

3

Para celebrar nuestro cumpleaños se nos ha ocurrido hacer un reportaje en el que contar todo lo que hemos vivido desde el primer número. Encontraréis muchas cosas curiosas en él, además de un repaso al fenómeno Pokémon.



Colosseum, la batalla

16

Segunda entrega de la bestial guía de batalla que os estamos ofreciendo. Y no nos miréis así, de reojo, porque no se nos ha escapado nada. Está todo lo que necesitáis saber para ganarlo todo.



Posters

17

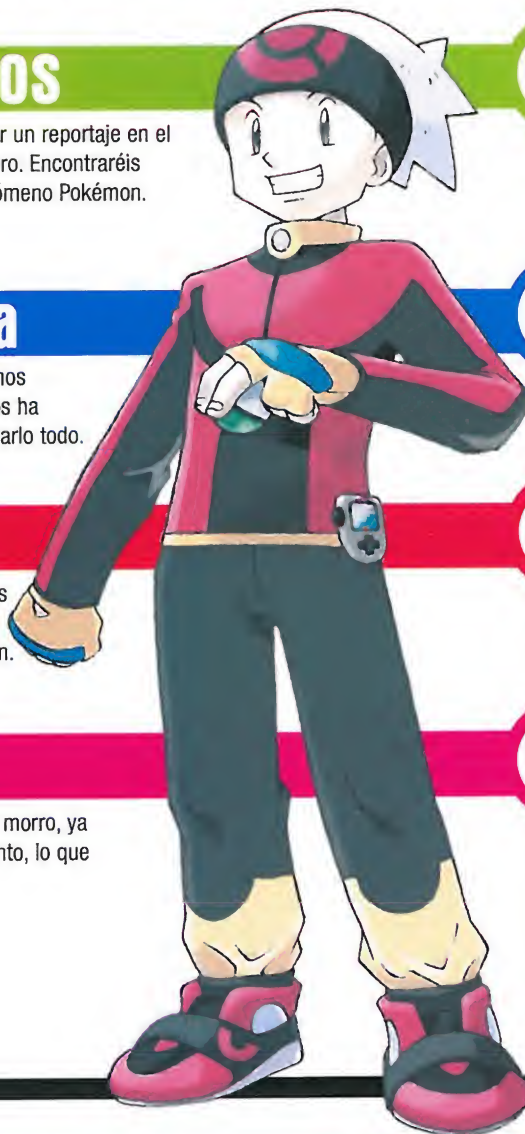
Este mes como estamos de cumpleaños, ¡¡póster con todas las portadas!! Así nos salimos de lo de siempre y de paso os regalamos un bonito recuerdo para decorar la habitación.



Zona Pokémon

29

Si queréis llevaros una camiseta de Colosseum por todo el morro, ya sabéis lo que tenéis que hacer. Un dibujo, una foto, un cuento, lo que tengáis, nos lo enviáis. Y si nos mola, camiseta al canto.



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKÉMON

■ **Director:** Juan Carlos García Díaz • **Directora de Arte:** Susana Lurguie • **Redactor Jefe:** Javier Domínguez
 • **Maquetación:** Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela • **Secretarías de Redacción:** Ana Torremocha, M^a Jesús Arcones • **Colaboradores:** Juan Carlos Herranz
 ■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.

• **Directora General:** Mamen Perera • **Director de Publicaciones de Videojuegos:** Amalio Gómez • **Subdirector General Económico-Financiero:** José Aristondo
 • **Director de Producción:** Julio Iglesias • **Jefe de Distribución y Suscripciones:** Virginia Cabezón • **Coordinación de Producción:** Miguel Vigil • **Departamento de Sistemas:** Javier del Val
 ■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD:** • **Director de Ventas:** José E. Colino • **Directora de Publicidad:** Mónica Marín • **Jefes de Publicidad:** Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
 • **Coordinación de Publicidad:** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN:** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid • Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
 • **nintendoaccion@hobbypress.es** ■ **Suscripciones:** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** España. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
 ■ **Transporte:** BOYACA • Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN, Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

• Depósito Legal: M-36689-1992 • © 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

¡Repasamos el mundo Pokémon desde el principio!

Te mostramos los mejores momentos de nuestros...

50

números

Pasa, pasa, la fiesta de cumpleaños acaba de empezar. Tenemos portadas de recuerdo, sandwichs y coca-cola, los 13 momentos que han pasado a la historia del mundo Pokémon, unos cuantos canapés en forma de cifras y datos, y un postre de locura con 45 premios Pokémon que te dejarán flipado. La música ya está sonando.

Date prisa o te tocará bailar con la líder del gimnasio que nadie quiere ver.



¡Acabamos con Pokémon Oro y Plata!

¡Vaya numerito! No sólo publicamos los mejores trucos de Oro y Plata, además os presentamos el Card-e-Reader y la segunda película Pokémon.



¡Celebi, el gran objetivo conseguido!!

El secreto mejor guardado de Nintendo lo desvelamos en el número 15. Y no veáis cómo cayó la noticia. A ver quién era el guapo que se perdía a Celebi.



1. La primera portada

■ Vaya, parece que fue ayer. Y ya van 50 números. La verdad es que para nosotros sacar esta revista fue como un parto (de hecho la directora de arte acababa de dar a luz cuando "parimos" este número). Pero queríamos estar al pie del cañón con Pokémon. Contaros hasta el último detalle sobre este fenómeno, traeros las películas, las novedades, y sobre todo ayudaros. A ser los mejores entrenadores, claro. Así era el titular de la primera portada: cómo ser el mejor entrenador. Era julio de 2000. Huy, pero... ¿ha pasado tanto tiempo?

2. Pikachu vino a vernos

■ Qué mejor maestro de ceremonias para nuestro bautizo. El gran Pikachu, el Pokémon más querido y admirado, se pasó por la redacción para animarnos y de paso echar un rápido vistazo a la revista, que tenía mucha curiosidad el tío. Pika-Pika posó para nosotros cuando se lo permitió su legión de fans, que siempre está preparada (estamos, que también nosotros le queremos mucho) para echarle unos cuantos piropos. ¡Qué majo eres, chaval!



LOS NÚMEROS DE LA REVISTA

613

los trucazos que hemos publicado

3. El creador

■ Sin Satoshi Tajiri no habría Pokémon. Así que hagan una reverencia al oír (o leer) su nombre. Junto a su amigo Sugimori

¿Sabéis quiénes son estos chicos?

■ ¡¡¡Pues claro que sí, en cuanto hagáis memoria, hombre!! Que seguro que lo sabéis. Aunque seáis pequeños y acabéis de descubrir Pokémon. Buueeeeno, os daremos unas pistas. La chavala es Misty; el del centro, Ash, junto a su inseparable Pikachu; y a su lado tenemos a Brock, otro de los entrenadores amiguetes. Ahora sí, ¿no? Esta pandilla de entrenadores Pokémon se hizo más popular que Beckham. Estaban en todas partes. En la tele, en el juego, en las cartas, en muñecos... Y ahora van a volver a ponerse de moda con la llegada de las nuevas ediciones Roja y Verde. ¡¡Cómo os queremos, amigos!!





crearon una revista de videojuegos llamada Game Freaks. Después conocieron la Game Boy, presentaron el proyecto a Nintendo, y... ya veis lo que ha pasado desde entonces.

LOS NÚMEROS DE LA REVISTA

106
los pedazo de póster que han aparecido

4. El más vendido



Pues sí. Pikachu y su Edición Amarilla de Game Boy son los reyes de la lista de ventas. Las cifras no engañan: 600.000 cartuchos habéis comprado entre todos. ¡Qué fiipe! La verdad: se lo merecía. Y eso que entre Rojo y Azul han superado los 800.000 cartuchos vendidos. Esto es afición y lo demás son tonterías. Con Rubí y Zafiro sigue la fiesta, y ahora que llegan los demás, ¡a contar!

El "profe" Oak nos cuenta sus secretos

Al bueno de Oak le pedimos un favorcillo, y en cuanto se descuidó nos lo quedamos "enterito". Es que es tan sabio, tan buena persona, que no le podíamos dejar escapar. Ni cuando llegó Elm, ni ahora con Abedul, hemos tenido la más mínima duda. Oak es el "profe" por excelencia, el gran maestro, y nadie le iba a quitar el puesto. Sus consultorios son conocidos en todo el mundo; sus ayudas, trucos, claves y estrategias han ayudado a mucha gente. Ha salvado tantas vidas, que merecía un hueco especial en nuestro artículo. Incluso una entrevista, en la que nos prometió desvelar interesantes secretos. ¡Aquí la tenéis!

Profe, queríamos que nos respondiera unas cuantas preguntas. ¿Le parece? Bien, pues empecemos por conocer su edad...

Oak: Sabes que no me gusta decirla, pero como es una ocasión especial haré una excepción. Soy un poco más viejo que Satoshi Tajiri, el creador de Pokémon. Es decir, tengo un porrón de años.

¿Cómo te entró el gusanillo por los Pokémon?

Oak: Un buen día me enteré que había un juego en el que unos monstruitos aprendían y evolucionaban y como soy programador, me puse a jugar como un loco para intentar comprender como estaban hechos.

¿Cuál es tu edición favorita?

Oak: Jo macho, qué pregunta más difícil. Me encantan todas, aunque tengo especial cariño por Oro, Plata y Cristal. Hasta la fecha han sido las ediciones con más medallas y más Pokémon, y encima se hacía de noche.

¿Cuál es tu Pokémon favorito?

Oak: Hay muchos, pero tengo especial predilección por Tyranitar. Creo que es un Pokémon bestial.

Dinos la pregunta más original que te hayan hecho.

Oak: Una en la que un chaval que había visto jugar a su abuelo con Pokémon Oro quería saber si los Pokémon tenían edad. Eso es un abuelo.

¿Cuál ha sido el truco más interesante que ha descubierto?

Oak: En vista de la avalancha de cartas que provocó, no hay duda que fue el del cambio de hora en Pokémon Oro y Plata.

¿Y la trola más simpática?

Oak: De esas hay un montón, aunque me tronché de risa con una de Rubí y Zafiro que se titulaba EL ESPACIO, LA ÚLTIMA FRONTERA. Profesor, cuéntenos por último cuál ha sido la pregunta más complicada que le han hecho.

Oak: Hace poco alguien afirmó que había conseguido la Baya Enigma después de haber visto la Isla Espejismo. Comprobar si eso era cierto nos llevó bastante tiempo a mi querido Abedul y a mí.



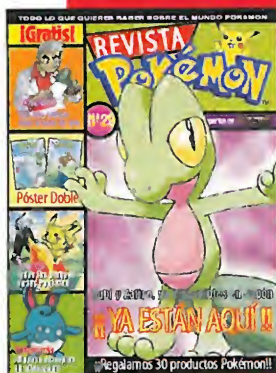
La consola para jugar sólo Pokémon

Fieles a nuestro objetivo de publicar lo último, aquí os dimos una buena primicia. Había nacido Pokémon Mini, y estábamos alucinados con ella.



El futuro tenía pinta de Game Boy Advance

Sacamos la bola de cristal y adivinamos el futuro: la nueva generación se iba a cocer en Advance. Eran los primeros pasos de Pokémon Rubí y Zafiro.



¡¡Eh, que ya están aquí los nuevos!!

Menudo reportaje nos marcamos para celebrar la llegada de los nuevos Pokémon. Le hicimos un marcaje al juego que ni Puyol a Ronaldo, vamos.



Descubrimos todos sus puntos flacos

Aquí les dimos donde más dolía. Desvelamos todos los movimientos, su precisión y potencia para recomendaros qué utilizar en cada combate de Stadium 2.

5. El torneo Stadium



¡No veáis cómo se lo pasó nuestro colega Sergio García en el Campeonato Mundial de Pokémon Stadium! Fue en septiembre de 2000, en Sidney nada menos, y el tío quedó el tercero del mundo. Ya veis que este país es patria de grandes expertos Pokémon, y por eso vamos a lugares lejanos a demostrárselo a quien haga falta. En Nintendo Acción lo cubrimos como era necesario. A lo grande.

6. Los juegos de cartas

Si tuvierais que decir las claves del éxito de Pokémon, cuáles elegiríais. Nosotros diríamos que la serie de televisión, los juegos, por supuesto, y la última, sí, las cartas intercambiables. Estos mazos de

Las consolas soñadas por los Pokéfans



¿Cómo que tú no te la compraste? Pero si con esa pinta tan atractiva uno era incapaz de resistirse. Ah, que no llegaste a tiempo.

Claro, es normal que se agotaran a toda velocidad. Una N64 con un Pikachu enorme, una Pokéball de interruptor, y una decoración tan guay... ninguno de nosotros pudo resistirlo (y nos la compramos, claro). ¿Y qué nos decís de la Game Boy? Pues que también. Que no pudimos resistir su amarillo intenso ni su decoración Pika-pika, y también nos hicimos con unas cuantas. No se pueden dejar pasar oportunidades como éstas. Si eres fan, eres fan. Y Nintendo nos lo puso en bandeja, con muy buena vista por cierto. Sí, eso, un acierto.

cartas que han arrasado en España llevan con nosotros desde el 2000. Está claro que Pokémon lo puso de moda, y pronto empezó a notarse con la celebración de torneos por todo el mundo. DEVIR es la empresa que se ha encargado de su distribución desde el principio. Ahora, lo último que han sacado a la venta de su catálogo es la expansión Hidden Legends, con el poder de los Ocultos en juego.



Estos fueron los primeros de la lista

Cada vez que se anunciaba una nueva edición, surgía la misma pregunta en la redacción: ¿cómo se llaman, quién son, qué hacen, a qué tipo pertenecen los primeros Pokémon? Era ya como una tradición. Conocer el nombre de los tres Pokémon de inicio suponía saber algo más de la próxima edición. Daban la pista del aspecto que tendrían los Pokémon, de sus nombres, incluso de sus poderes, movimientos y otros detalles. Así que ahora que estamos de recuerdo, cómo iban a faltar aquí nuestros nueve amigos. A los que no los conocáis, os hará ilusión saber los orígenes de Pokémon; y a los que los tengáis más vistos, nunca está de más refrescar un poquito la memoria. A nosotros nos ha venido de perilla hacerlo.

POKÉMON ROJO Y AZUL

Squirtle, Bulbasaur y Charmander. El primer trío que conocimos.



7. Oro y Plata tuvieron su fiesta



■ Sí, sí, una fiesta con mucho glamour y... comida, y gente, mucha gente. La fiebre Pokémon estaba por las nubes, y nadie, ni siquiera los famosos del momento, se quisieron perder la fiesta del estreno. La maestra de ceremonias fue la

simpática Paz Padilla que, altavoz en mano, no dejó de animar en todo momento el cotarro. Fue todo un fiestón, la verdad.



Lo mini es grande

■ Pokémon Mini es una pequeña maravilla de la técnica, una portátil de sólo 70 gramos que cuenta con rumbles, sensor de movimiento y hasta infrarrojos. A ver quién ha visto tanta tecnología en tan poco espacio. Y encima con el objetivo de divertir a todo el mundo con sus juegos de Pokémon. Porque es una consola diseñada para jugar con Pokémon... pero de una forma diferente a Game Boy. Sus cartuchos intercambiables son juegos básicos pero muy, muy divertidos, protagonizados por los Pokémon. Tenemos un puzzle, un pinball, incluso un party. La consola es una flipada, y se puede encontrar a la venta junto con un juego por menos de 50 Euros.



LOS NÚMEROS DE LA REVISTA

2060

los regalos que hemos sorteado

8. Los enemigos

■ No hay discusión posible. Los archienemigos de Ash, Pikachu y compañía son el Team Rocket. Tanto en los primeros episodios de la serie de televisión como en las ediciones para Game Boy. Hasta que llegaron los Rubí y Zafiro, claro, donde la cosa ya cambia. O incluso en el nuevo



Una de cine, que también mola todo

Los Pokémon son estrellas, también de cine. Sus películas han batido records y nosotros siempre hemos estado ahí para contároslo todo.



Adiós a todas las dudas de la edición Cristal

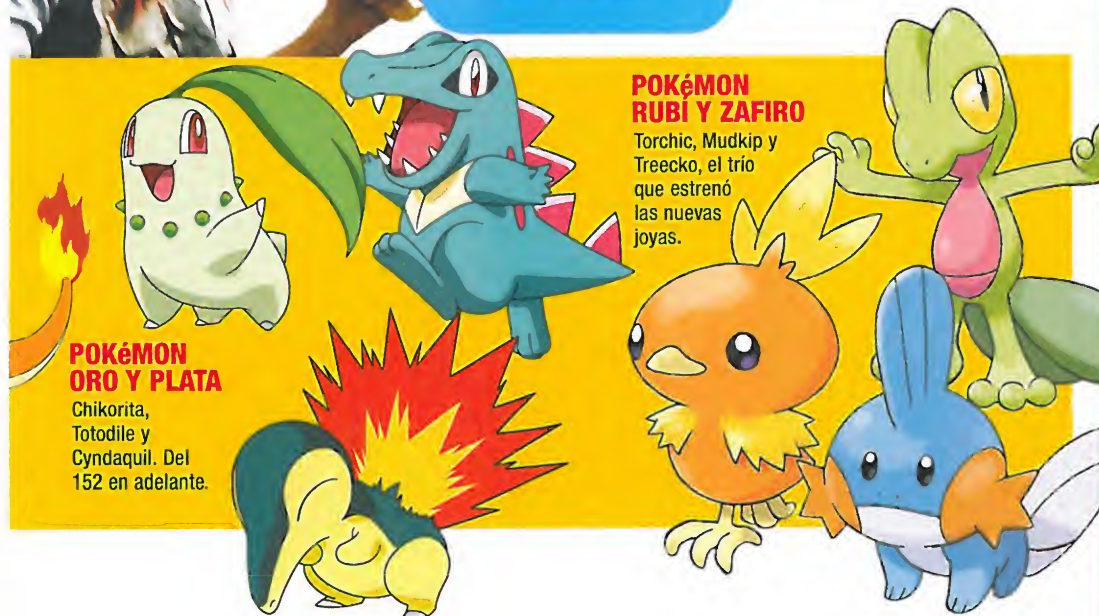
Por si acaso quedaba alguna, el número 33 lo dedicamos a una guía completa de Pokémon Cristal, en la que resolvimos todas las dudas del mundo.

POKÉMON ORO Y PLATA

Chikorita, Totodile y Cyndaquil. Del 152 en adelante.

POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO

Torchic, Mudkip y Treecko, el trío que estrenó las nuevas joyas.





El show de los movimientos nuevo...

Menudo documento. Publicamos una guía para convertirnos en expertos criadores de Pokémon, y conocer los secretos de la guardería. Genial.



Mira, aquí conocimos a los nuevos

Se acercaban Rubi y Zafiro y no era plan de hacer una cosita aburrida, así que nada, cogimos los Pokémon nuevos y les hicimos unas bonitas láminas.

Colosseum, en el que todo es más complicado todavía. Y luego hay muchos entrenadores que quieren ganarnos a toda costa. Como Gary o Rival o Máximo y el Alto Mando en pleno. Pero no confundamos. Una cosa es salvar al mundo de las ideas de Jesse y James (los del Rocket) o frustrar los planes de Kyogre y Groudon, y otra cosa es vencer a los mejores entrenadores.

9. Los vídeos



Seguro que tú te los ponías una y otra vez, para disfrutar hasta el último detalle. Para eso eran. Los vídeos que lanzó la compañía SAV incluían todos los episodios de la serie de televisión, para que flipáramos cuándo y cómo quisiéramos. Se lanzaron un buen montón de vídeos en varios packs (¿recordáis la maleta Pokémon, o la Superliga Pokémon con el Pack Oro?) y el VHS volvió a vivir otro momento de gloria. Ahora es muy difícil encontrar nuevos capítulos en VHS, incluso en DVD. De hecho lo último que se puede comprar ahora mismo son ya las últimas películas estrenadas, que como sabéis salen directamente a DVD. Pero si tenéis oportunidad, haceros con alguno.

LOS NÚMEROS DE LA REVISTA

504
los dibujos
y fotos de la
zona Pokémon



10. Las Guías y trucos



Más de uno habéis completado vuestras Pokédex gracias a nuestros consejos, eh, no digáis ahora que no. Hemos dado tantos trucos y guías de todas las ediciones que han salido a la venta como para convertir a un extraterrestre en el mejor maestro Pokémon. Hemos exprimido todos los juegos, hemos hecho guías que han durado muchísimo (la de Stadium 2, nada menos que 14 meses, y la de Rubi y Zafiro, 10 meses), hemos conseguido los trucos →

Celebi estuvo en boca de todos

En boca, y en las portátiles de todos los que participaron en el fenomenal evento que montó Nintendo hace ya... ¿tres añitos? Sí, pues eso. El Celebi Tour recorrió España "regalando" Celebis a las ediciones Oro y Plata de los mejores entrenadores. Pero la jugada era muy original. Había que participar en el torneo Stadium 2 y los 64 ganadores se convertían en distribuidores Celebi. Su misión era garantizar el trasvase de 20 Celebis a las consolas de sus amigos. Y el premio: la edición Cristal completamente gratis. La operación triunfó de pleno. Y miles de Celebi se pasaron de GB en GB mientras el fenómeno crecía y crecía...



Las películas que fulminaron la taquilla

■ Película que llegaba a los cines, película que batía todos los records. Los films de Pokémon eran seguidos por miles de enfervorecidos fans que no querían perderse las aventuras de sus héroes en la gran pantalla. Las primeras eran la bomba. Se atascaban las calles los días de estreno aquí y en Pekín. Sobre todo la primera, 'Pokémon the Movie', y la segunda, 'El Poder de Uno'. Las últimas que se han estrenado llegan directamente en DVD, aunque en Japón y USA siguen apareciendo en el cine. La séptima acaba de salir en Estados Unidos, y podría llegar aquí este otoño.



La mejor guía de Pokémon Rubí y Zafiro

Y la más completa. La empezamos en el número 38 y se prolongó durante 10 meses. También es el mejor Pokémon que hay disponible.



El póster-guía de Pokémon Pinball R&Z

Este número pasará a la posteridad porque incluye un póster con un destripe al detalle de Pinball Rubí y Zafiro, con sus tableros explicados al máximo.

→ más guays que nadie sabía, en fin, que en esta revista hemos hecho lo imposible para que no os quedara ni un secreto por descubrir. Así además podíais presumir con vuestros amigos...

11. La invasión de Rubí y Zafiro



Rubí y Zafiro se terminan en un periquete

Fácil, rápido y sencillo. Basta seguir la guía de avance que sacamos en el número 48. Con el toque de maestro, se hace rápido y sin que falte nada.



El primero de la serie Colosseum

En el número anterior, o sea el 49, comenzó la guía de Colosseum. En ella publicamos todos los Pokémon y movimientos que necesitáis para ganar.

■ Llegaron en el momento justo, cuando más se les necesitaba. Sí, porque cuando acabasteis el Cristal no hacíais más que preguntar que cuándo llegaría un nuevo Pokémon, que si sería para GBA... en fin, que cuando llegaron las nuevas joyas no se habló de otra cosa (y meses antes tampoco, la verdad). Así que no es de extrañar lo bien y rápido que salieron de las tiendas. Y al mismo ritmo salían también las GBA, impulsadas por Pokémon. Rubí y Zafiro ha sido un juego impactante, revolucionario, lleno de detalles nuevos y mejoras, cosas sorprendentes que han capturado aún más nuestra atención.

LOS NÚMEROS DE LA REVISTA

14

el número de entregas de la guía Stadium 2



LOS NÚMEROS DE LA REVISTA

1590

las consultas que Oak ha respondido

con la llegada de Colosseum. Una espectacular combinación de combate y RPG en un juego donde todo suena a nuevo: el escenario, el guión, el aspecto y la dinámica de los personajes. Era justo lo que le hacía falta a GameCube. Y de él seguimos hablando este mes, con Colosseum ocupando nuestra portada una vez más porque os estamos ayudando a ser los mejores entrenadores. A ver si no tarda mucho en llegar una secuela, que suponemos que estará al caer, aunque nadie ha dicho nada...

12. Los Pokémon para tu GameCube



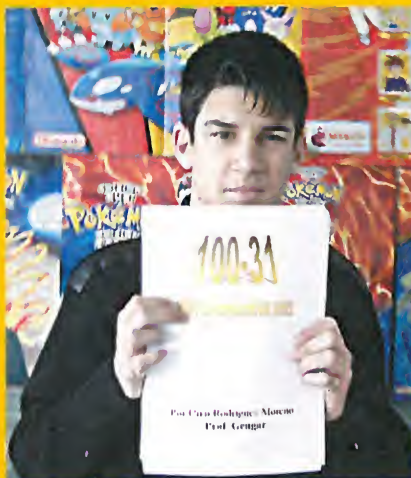
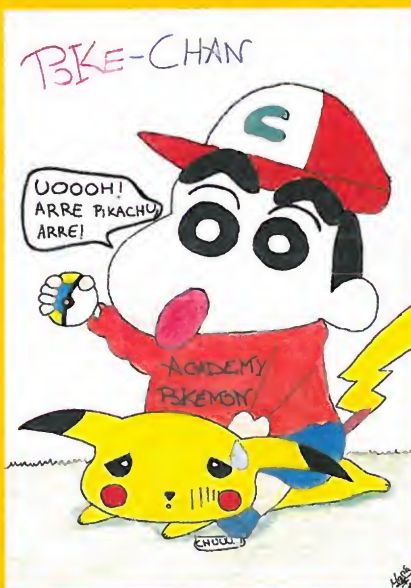
13. El futuro de Pokémon

■ El inmediato, o sea el de octubre, se llama Rojo Fuego y Verde Hoja. Son la evolución de las ediciones Roja y Azul, en GBA, y con un montón de novedades. Pero es que además nosotros sabemos qué viene después. Y sí, muchos ya os habíais anticipado. Es una nueva joya, Esmeralda, que llegará a Japón en breve. Será algo así como Cristal para Oro y Plata, una edición evolucionada de Rubí y Zafiro. Después, en el futuro más lejano, ya hemos oído que hay un nuevo título para DS y algo más para GameCube. Futuro brillante, sin duda.

■ Es de lo que más se habla ahora, el juego de moda. Nos referimos a Colosseum, el estreno del fenómeno Pokémon en GameCube. Ah sí, bueno, antes llegó «Pokémon Channel». Un juego divertidísimo en el que controlamos un canal de televisión Pokémon y tal, pero donde de verdad se puso sería la cosa fue

¡¡Vosotros sois lo importante!!

Cómo íbamos a terminar este reportaje sin hablar de lo verdaderamente importante de todo este meollo, o sea vosotros. Estos dibujos y fotos pretenden ser un pequeño homenaje a las miles de cartas y dibujos que han llegado a la redacción en estos 50 meses de Revista Pokémon. Los más "salaos", simpáticos, impactantes y originales han salido publicados en la Zona Pokémon, que es la sección que os hemos dedicado en exclusiva para que nos contarais todo lo que queráis. Y ahí estamos. Esperando más dibujos, más aventuras, más historias, y con un montón de regalos para premiaros a cambio. Ya sabéis, esto no tendría sentido sin vosotros.



CONCURSO: Especial 50 números

**¡Fíjate bien en este póster y
consigue alucinantes premios!**

¡45 REGALOS PARA CELEBRAR EL CUMPLE!

Ya has leído todo lo que han dado de sí estos 50 números. Ahora vamos a celebrarlo como Dios manda. El juego que te proponemos es muy sencillo: sólo tienes que contar cuántos Pokémon hay en el póster que regalamos con la revista. Agudiza la vista, date tiempo y cuenta bien. ¿Ya lo tienes? Pues ahora echa un ojo a la última página...



SORTEAMOS:

1^{er} PREMIO

1 Mega-Pak Pokémon Colosseum



2^o PREMIO

2 Packs de GBA SP Rojo y Verde exclusivas + Pokémon Rojo y Verde



¡¡SÉ EL PRIMERO EN JUGAR CON LOS NUEVOS POKÉMON!!

3^{er} PREMIO

5 Pokémon
Pinball Rubí
y Zafiro



4^o PREMIO

10 Packs de: juego
Lanzador Pokémon
+ DVD 'Pokémon: el
Regreso de Mewtwo' + Cable
conexión GBA-NGC



5º PREMIO

25 Packs de: camiseta + Toalla + Reloj + Juego de cartas + Manual de Estrategia para Pokémon Rubí y Zafiro



¿CÓMO PARTICIPAR?

¿YA SABES CUÁNTOS POKÉMON HAY EN EL PÓSTER?

Envía un SMS con la respuesta al número 5354 con la clave 50RP. Si respondes correctamente, optarás a los premios 4º y 5º. Y si además quieres conseguir los tres primeros premios, entonces responde a la siguiente pregunta y envía la respuesta en el mismo SMS:

En el centro del póster, en la zona de abajo, verás un Pokémon que tiene un gran coco. Es muy hábil luchando contra los Pokémon de lucha; sin embargo, los voladores le hacen temblar. Uno de sus Movimientos Huevo es Relevo, aunque puede aprender más. Te costará poco mantenerlo ya que le basta con comer una Baya todos los días. ¿Cómo se llama este Pokémon?

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de septiembre de 2004.

*Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HUBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

[2ª]

ENTREGA

✓ Trucos para maestros ✓ Equipos ganadores





Pokémon™ COLLAGE



REVISTA OFICIAL
Nintendo
Acción

The Pokémon Company

Nintendo[®]

pokemon.nintendo.es

© 2004 Pokémon. © 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. Developed by Genius Sonnetry Inc. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.

✓ ¡Estrategias y consejos para todos los coliseos!

Guía de Combate **POKÉMON** **COLOSSEUM**

Después de haber calentado motores en el Estadio Oasis, en esta extensa entrega nos pondremos las pilas luchando contra los aguerridos entrenadores del Coliseo Pirita y del de Básix. Cuando por fin los hayamos vencido, ante nuestros ojos aparecerá el misterioso Coliseo de Aura. Pero ese reto lo afrontaremos el mes que viene. por el momento... ¡vamos a ganar en Pirita!

Este mes nos espera...

→ Entrenadores Coliseo Pirita
(Individual) (págs. 8, 9, 10 y 11)

→ Entrenadores Coliseo Pirita
(Dobles) (págs. 11, 12, 13 y 14)

→ Entrenadores Coliseo Básix
(Individual) (págs. 15, 16, 17 y 18)

→ Entrenadores Coliseo Básix
(Dobles) (págs. 18, 19, 20 y 21)



Guía de combate Pokémon Colosseum

COLISEO PIRITA (NORMAL)

NIVEL 50: C. INDIVIDUAL

POKÉVALES: 1000

CONSEJOS DE BATALLA

Si eres observador, te darás cuenta que en el Coliseo Pirita la mayoría de los Pokémon no están evolucionados. Debido a ellos sus características no serán buenas y flojearán en su poder de ataque y defensa. Eso significa que tendrás ventaja y que para derrotarlos no necesitarás utilizar ataques efectivos. Fíjate también en la cantidad de Pokémon normales, así que procura tener un buen Pokémon de lucha con un poderoso ataque del mismo tipo.



TIPOS DE POKÉMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	11	Lucha	2	Roca	8
Fuego	1	Veneno	1	Fantasma	2
Agua	8	Tierra	3	Dragón	2
Eléctrico	5	Volador	7	Siniestro	3
Planta	6	Psíquico	3	Acero	3
Hielo	2	Bicho	4		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



★ **FUEGO:** Con este tipo de ataque chamuscarás a todos los Pokémon bicho, planta, hielo y acero. Recuerda que el fuego es uno de los dos tipos de ataque muy efectivos contra los de acero.



★ **ELÉCTRICO:** Un porcentaje importante de los rivales son de tipo agua o de tipo volador. Los ataques eléctricos son su pun débil.



★ **PLANTA:** En el Coliseo Pirita hay un montón de Pokémon de tipo agua y roca. Por eso, un Pokémon de tipo planta con un poderoso ataque del mismo tipo será de gran ayuda.



★ **HIELO:** Este tipo de ataque ayudará a vencer a los Pokémon de tipo planta, tierra, volador y dragón. Si no dispones de este tipo de ataque, te arriesgas a que el dragón Shelgon te de un disgusto.



★ **LUCHA:** Si algún tipo de Pokémon y de ataque es vital en el Coliseo de Pirita, ese es el tipo lucha. Lo necesitarás para vencer a los de tipo normal.



BATALLA 1

CHICO GAFAS OMARO

Un combate sencillo si en tu equipo tienes un buen Pokémon eléctrico con un buen ataque del mismo tipo. Sin embargo, contra Vibraba lo mejor será un buen ataque de hielo.

DELIBIRD

HIELO-VOLADOR



Habilidad: Entusiasmo
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO
Presente
Golpe Aéreo
Puño certero
Rayo Aurora

TIPO
Normal
Volador
Lucha
Hielo

SWABLU

NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Rev. Metálico.

MOVIMIENTO
Vuelo
Tóxico
Manto Espejo
Agilidad

TIPO
Volador
Veneno
Psíquico
Psíquico

VIBRAVA

TIERRA-DRAGÓN



Habilidad: Levitación.
Objeto: Arena Fina.

MOVIMIENTO
Finta
Dragoaliento
Excavar
Foco Energía

TIPO
Siniestro
Dragón
Tierra
Normal

DODUO

NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Madrugar.
Objeto: Pico Afilado.

MOVIMIENTO
Vuelo
Triataque
Tóxico
Supersónico

TIPO
Volador
Normal
Veneno
Normal

HOOTHOOT

NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Agua Mística.

MOVIMIENTO
Retroceso
Hipnosis
Come Sueños
Ataque Ala

TIPO
Normal
Psíquico
Psíquico
Volador

WINGULL

AGUA-VOLADOR



Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Agua Mística.

MOVIMIENTO
Agilidad
Golpe Aéreo
Hidropulso
Ciclón

TIPO
Psíquico
Volador
Agua
Dragón



BATALLA 2 INVESTIGADOR NIN

Para ganar este combate será suficiente usar un Pokémon de tierra con Terremoto. Si sale Skiploom a combatir, recuerda que su tipo volador le hace inmune a los ataques de tierra.

MAREEP		ELÉCTRICO
	Habilidad: Elec. Estática Objeto: Imán.	
MOVIMIENTO	TIPO	
Onda Trueno	Eléctrico	
Cola Férrea	Acero	
Trueno	Eléctrico	
Golpe Cuerpo	Normal	

MAGNEMITE		ELÉCTRICO-ACERO
	Habilidad: Imán. Objeto: Pañuelo Seda	
MOVIMIENTO	TIPO	
Onda Trueno	Eléctrico	
Eco Metálico	Acero	
Trueno	Eléctrico	
Retroceso	Normal	

VOLTORB		ELÉCTRICO
	Habilidad: Elec. Estática Objeto: Baya Sorda	
MOVIMIENTO	TIPO	
Onda Trueno	Eléctrico	
Eco Metálico	Acero	
Trueno	Eléctrico	
Retroceso	Normal	

CHINCHOU		NORMAL-VOLADOR
	Habilidad: Absor. Elec. Objeto: Agua Mística	
MOVIMIENTO	TIPO	
Onda Trueno	Eléctrico	
Rayo Confuso	Fantasma	
Hidrobomba	Agua	
Ventisca	Hielo	

SKIPLOOM		PLANTA-VOLADOR
	Habilidad: Clorofila. Objeto: Sem. Milagro	
MOVIMIENTO	TIPO	
Paralizador	Planta	
Megaagotar	Planta	
Golpe Aéreo	Volador	
Otra Vez	Normal	

GLOOM		PLANTA-VENENO
	Habilidad: Clorofila. Objeto: Baya Caquic.	
MOVIMIENTO	TIPO	
Paralizador	Planta	
Luz Lunar	Normal	
Danza Pétalo	Planta	
Azote	Normal	



BATALLA 3 CULTURISTA BERNÁ

Otro combate que resultará muy sencillo si usas un Pokémon de tierra que sepa terremoto. Por si acaso sale Shelgon procura elegir algún Pokémon que sepa un buen ataque de hielo.

RELICANTH		AGUA-ROCA
	Habilidad: Cabeza Roca. Objeto: Agua Mística	
MOVIMIENTO	TIPO	
Doble Filo	Normal	
Poder Pasado	Roca	
Hidrobomba	Agua	
Magnitud	Tierra	

LAIRON		ACERO-ROCA
	Habilidad: Cabeza Roca. Objeto: Rev. Metálico.	
MOVIMIENTO	TIPO	
Doble Filo	Normal	
Cola Férrea	Acero	
Golpe Aéreo	Volador	
Excavar	Tierra	

SUDOOWOODO		ROCA
	Habilidad: Cabeza Roca. Objeto: Gafas de Sol.	
MOVIMIENTO	TIPO	
Doble Filo	Normal	
Excavar	Tierra	
Demolición	Lucha	
Torm. Arena	Roca	

BELDUM		ACERO-PSÍQUICO
	Habilidad: Cuerpo Puro. Objeto: Cin. Elegida.	
MOVIMIENTO	TIPO	
Derribo	Normal	
-	-	
-	-	
-	-	

GRAVELER		ROCA-TIERRA
	Habilidad: Cabeza Roca. Objeto: Arena Fina.	
MOVIMIENTO	TIPO	
Doble Filo	Normal	
Magnitud	Tierra	
Tumba Rocas	Roca	
Avalancha	Roca	

SHELGON		DRAGON
	Habilidad: Cabeza Roca. Objeto: Carbón.	
MOVIMIENTO	TIPO	
Doble Filo	Normal	
Demolición	Lucha	
Golpe Aéreo	Volador	
Danza Dragón	Dragón	



BATALLA 4 ENTRENADORA GUAY GALA

El equipo de Gala es bastante equilibrado así que procura que tus Pokémon tengan ataques poderosos de tipo tierra, agua, eléctrico y fuego.

PIKACHU		ELÉCTRICO
	Habilidad: Elec. Estática. Objeto: Bol'aluminosa.	
MOVIMIENTO	TIPO	
Onda Trueno	Eléctrico	
Demolición	Lucha	
Rayo	Eléctrico	
Cola Férrea	Acero	

PHANPY		TIERRA
	Habilidad: Recogida. Objeto: Baya Aslac.	
MOVIMIENTO	TIPO	
Aguante	Normal	
Azote	Normal	
Terremoto	Tierra	
Poder Pasado	Roca	

PSYDUCK		AGUA
	Habilidad: Aclimatación. Objeto: Garra Rápida.	
MOVIMIENTO	TIPO	
Rayo Hielo	Hielo	
Hidrobomba	Agua	
Tajo Cruzado	Lucha	
Psíquico	Psíquico	

CHIKORITA		PLANTA
	Habilidad: Espesura. Objeto: Periscopio.	
MOVIMIENTO	TIPO	
Hoja Afilada	Planta	
Golpe Cuerpo	Normal	
Síntesis	Planta	
Poder Pasado	Roca	

TEDDIURSA		NORMAL
	Habilidad: Recogida. Objeto: Polvo Brillo.	
MOVIMIENTO	TIPO	
Golpe Aéreo	Volador	
Demolición	Lucha	
Cuchillada	Normal	
Terremoto	Tierra	

VULPIX		FUEGO
	Habilidad: Absor. Fuego. Objeto: Baya Ziueta.	
MOVIMIENTO	TIPO	
Llamarada	Fuego	
Fuego Fatuo	Fuego	
Rayo Confuso	Fantasma	
Finta	Siniestro	

Guía de combate Pokémon Colosseum



BATALLA 5 ATLETA SEN







Fíjate que los Pokémon que forman el equipo de Sen tienen un nivel de PS y Def. Esp. bajos. Con buenos ataques de tipo eléctrico, fuego o siniestro será suficiente para ganar.

SUNFLORA	PLANTA	HERACROSS	BICHO-LUCHA	CHIMECHO	PSÍQUICO
 <p>Habilidad: Clorofila. Objeto: Sem. Milagro.</p> <p>MOVIMIENTO Recurrente Arraigo Hoja Afilada Drenadoras</p> <p>TIPO Planta Planta Planta Planta</p>		 <p>Habilidad: Enjambre. Objeto: Cint. Negro.</p> <p>MOVIMIENTO Corpulencia Cornada Golpe Roca Venganza</p> <p>TIPO Lucha Normal Lucha Normal</p>		 <p>Habilidad: Levitación. Objeto: Cuchara Tor.</p> <p>MOVIMIENTO Impresionar Confusión Campana Cura Hipnosis</p> <p>TIPO Fantasma Psíquico Normal Psíquico</p>	
NINJASK	BICHO-VOLADOR	SHARPEDO	AGUA-SINIESTRO	BANETTE	FANTASMA
 <p>Habilidad: Impulso. Objeto: Polvo Plata.</p> <p>MOVIMIENTO Chirrido Golpes Furia Corte Furia Tornado</p> <p>TIPO Normal Normal Bicho Volador</p>		 <p>Habilidad: Piel Tosca. Objeto: Pañuelo Seda.</p> <p>MOVIMIENTO Contoneo Chirrido Tormento Golpe</p> <p>TIPO Normal Normal Siniestro Normal</p>		 <p>Habilidad: Insomniol. Objeto: Hechizo.</p> <p>MOVIMIENTO Tinieblass Rencor Robo Anulación</p> <p>TIPO Fantasma Fantasma Siniestro Normal</p>	



BATALLA 6 TRABAJADOR SORAL

Todos los Pokémon de este currante son de tipo normal y un buen Pokémon de tipo lucha será suficiente para vencerle. Cuidadito con los ataques psíquicos de Spinda y Loudred.

SPINDA	NORMAL	LOUDRED	NORMAL	LINOONE	NORMAL
 <p>Habilidad: Ritmo Propio. Objeto: Pañuelo Seda.</p> <p>MOVIMIENTO Puño Mareo Danza Caos Psicorrayo Ayuda</p> <p>TIPO Normal Normal Psíquico Normal</p>		 <p>Habilidad: Insonorizar. Objeto: Cuchara Tor.</p> <p>MOVIMIENTO Impresionar Rugido Pisotón Paranormal</p> <p>TIPO Normal Normal Normal Psíquico</p>		 <p>Habilidad: Recogida. Objeto: Polvo Plata.</p> <p>MOVIMIENTO Antojo Pin Misil Excavar Encanto</p> <p>TIPO Normal Bicho Tierra Normal</p>	
KECLEON	NORMAL	DUNSPARCE	NORMAL	FURRET	NORMAL
 <p>Habilidad: Cambio Color. Objeto: Piedra Dura.</p> <p>MOVIMIENTO Golpe Aéreo Cuchillada Poder Pasado Anulación</p> <p>TIPO Volador Normal Roca Normal</p>		 <p>Habilidad: Dicha. Objeto: Antiderretir.</p> <p>MOVIMIENTO Trueno Rayo Hielo Poder Pasado Golpe Cabeza</p> <p>TIPO Eléctrico Hielo Roca Normal</p>		 <p>Habilidad: Vista Lince. Objeto: Hechizo.</p> <p>MOVIMIENTO Excavar Bola Sombra Doble Filo Ayuda</p> <p>TIPO Tierra Fantasma Normal Normal</p>	



SEMIFINAL PROFESORA MERCHE

Si no quieres que Shedinja te dé un disgusto con su habilidad Superguarda, procura que tu equipo tenga algún ataque de tipo fuego, volador, fantasma, roca o siniestro.

CORSOLA	AGUA-ROCA	SNEASEL	SINIESTRO-HIELO	KADABRA	PSÍQUICO
 <p>Habilidad: Entusiasmo. Objeto: Piedra Dura.</p> <p>MOVIMIENTO Alivio Clavo Cañón Pedrada Chirrido</p> <p>TIPO Normal Normal Roca Normal</p>		 <p>Habilidad: Vista Lince. Objeto: Antiderretir.</p> <p>MOVIMIENTO Finta Mofa Viento Hielo Contador</p> <p>TIPO Siniestro Siniestro Hielo Lucha</p>		 <p>Habilidad: Sincronía. Objeto: Cuchara Tor.</p> <p>MOVIMIENTO Mofa Anulación Psicorrayo Otra Vez</p> <p>TIPO Siniestro Normal Psíquico Normal</p>	
SHEDINJA	BICHO-FANTASMA	HITMONTOP	LUCHA	STANTLER	NORMAL
 <p>Habilidad: Superguarda. Objeto: Gafas de Sol.</p> <p>MOVIMIENTO Telépata Golpes Furia Destello Finta</p> <p>TIPO Normal Normal Normal Siniestro</p>		 <p>Habilidad: Intimidación. Objeto: Cint. Negro.</p> <p>MOVIMIENTO Detección Triple Patada Foco Energía Ultrapuño</p> <p>TIPO Lucha Lucha Normal Lucha</p>		 <p>Habilidad: Intimidación. Objeto: Imán.</p> <p>MOVIMIENTO Paz Mental Onda Voltio Mordisco Paranormal</p> <p>TIPO Psíquico Eléctrico Siniestro Psíquico</p>	



FINAL

SUPERENTREN. MANOLO

El equipo de Manolo puede parecer temible pero no lo es. Si en tu equipo dispones de Pokémon que sepan Rayo, Terremoto y Llamarada lo dejarás hecho guiñapo.

NOSEPASS **ROCA**

Habilidad: Robustez
Objeto: Garra Rápida

MOVIMIENTO **TIPO**

Onda Trueno	Eléctrico
Avalancha	Roca
Rayo	Eléctrico
Magnitud	Tierra

LOMBRE **AGUA-PLANTA**

Habilidad: Cura Lluvia
Objeto: Restos

MOVIMIENTO **TIPO**

Danza Lluvia	Agua
Tóxico	Veneno
Hidropulso	Agua
Drenadoras	Planta

NUZLEAF **PLANTA-SINIESTRO**

Habilidad: Madrugar
Objeto: Gafas de Sol

MOVIMIENTO **TIPO**

Contoneo	Normal
Tormento	Siniestro
Finta	Siniestro
Drenadoras	Planta

CLAMPERL **AGUA**

Habilidad: Caparazón
Objeto: Escama Mar

MOVIMIENTO **TIPO**

Tenaza	Agua
Def. Férrea	Acero
Tóxico	Veneno
Rayo Confuso	Fantasma

LILEEP **ROCA-PLANTA**

Habilidad: Ventosas
Objeto: Piedra Dura

MOVIMIENTO **TIPO**

Ácido	Veneno
Poder Pasado	Roca
Gigadrenado	Planta
Barrera	Psíquico

ANORITH **ROCA-BICHO**

Habilidad: Armad. Bat.
Objeto: Polvo Plata

MOVIMIENTO **TIPO**

Pedrada	Roca
Corte Furia	Bicho
Garra Metal	Acero
Danza Espada	Normal

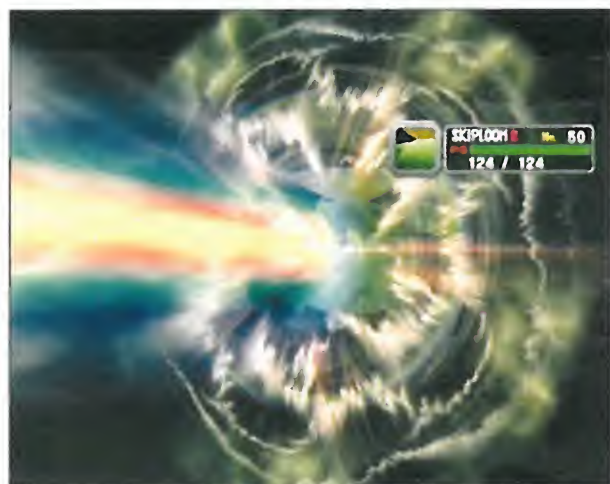
COLISEO PIRITA (NORMAL)

NIVEL 50: C. DOBLE

POKÉVALES: 1000

CONSEJOS DE BATALLA

Los entrenadores de este coliseo prefieren luchar con Pokémon no evolucionados. La ventaja de un Pokémon no evolucionado es que puede aprender ataques espectaculares mucho antes que su evolución. Sin embargo, los valores de sus características suelen ser muy flojos. Por eso, si afrontas este coliseo con ataques potentes, no tendrás muchos problemas para triunfar.



TIPOS DE POKÉMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	4	Lucha	1	Fantasma	0
Fuego	1	Veneno	2	Dragón	3
Agua	10	Volador	4	Siniestro	1
Eléctrico	5	Psíquico	5	Acero	3
Planta	4	Bicho	6	Tierra	9
Hielo	3	Roca	8		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



★ **PLANTA:** Este coliseo está lleno de Pokémon de tipo agua, tierra y roca. Contra ellos un Pokémon planta con buenos ataques del mismo se sentirá todo un campeón.



★ **TIERRA:** Aunque no hay muchos Pokémon eléctricos, si tienes un Pokémon con el ataque Terremoto, será de gran ayuda contra ellos y contra los de tipo roca.



★ **VOLADOR:** La inmunidad de los Pokémon de tipo volador a los ataques de tipo tierra vendrá muy bien en el combate final para evitar el terrible Terremoto de los rivales.



★ **FUEGO:** Si incluyes en tu equipo un buen Pokémon de fuego con un potente ataque del mismo tipo, tendrás opciones de dejar KO a los Pokémon planta, bicho y acero de este coliseo.



★ **AGUA:** Este coliseo está lleno de Pokémon de tipo roca y de tipo tierra y nada mejor para disolverlos como azucarillos que un buen Pokémon de agua con un buen ataque del mismo tipo.

Guía de combate Pokémon Colosseum



BATALLA 1

ATLETA TEDEO

Si este chaval se esmerara un poco más en el entrenamiento de sus Pokémon, otro gallo le cantaría. Dale una lección atacando a su equipo con movimientos de tipo fuego y eléctricos.

WAILMER AGUA

Habilidad: Despiste.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO TIPO
Hidropulso Agua
Amnesia Psíquico
Tumba Rocas Roca
Nebolina Hielo

CORPHISH AGUA

Habilidad: Caparazón.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO TIPO
Chapoteolodo Tierra
Rayo Burbuja Agua
Mofa Siniestro
Golpe Aéreo Volador

SNORUNT HIELO

Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO TIPO
Viento Hielo Hielo
Mordisco Siniestro
Granizo Hielo
Nieve Polvo Hielo

SWINUB HIELO-TIERRA

Habilidad: Despiste.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO TIPO
Granizo Hielo
Aguante Normal
Tóxico Veneno
Golpe Roca Lucha

SENTRET NORMAL

Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO TIPO
Golpes Furia Normal
Portazo Normal
At. Rápido Normal
Excavar Tierra

LEDYBA BICHO-VOLADOR

Habilidad: Madrugar.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO TIPO
Rapidez Normal
Psicorrayo Psíquico
Gigadrenado Planta
Reflejo Psíquico



BATALLA 2

ATLETA MÍA

Cuidadito si en este combate aparece Feebas. Debes procurar dejarle KO de un solo golpe o atacarle con ataques físicos para evitar que su ataque Manto Espejo te de un disgusto.

SWABLU NORMAL-VOLADOR

Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO TIPO
Derribo Normal
Velo Sagrado Normal
Ataque Furia Normal
Canto Normal

FEEBAS AGUA

Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO TIPO
Rayo Confuso Fantasma
Manto Espejo Psíquico
Cascada Agua
Azote Normal

CHINCHOU AGUA-ELÉCTRICO

Habilidad: Absor. Elec.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO TIPO
Onda Trueno Eléctrico
Rayo Confuso Fantasma
Chispa Eléctrico
Hidropulso Agua

ARON ACERO-ROCA

Habilidad: Robustez.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO TIPO
Garra Metal Acero
Golpe Cabeza Normal
Excavar Tierra
Eco Metálico Acero

BARBOACH AGUA-TIERA

Habilidad: Despiste.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO TIPO
Chispa Eléctrico
Descanso Psíquico
Amnesia Psíquico
Premonición Psíquico

HOPPIP PLANTA-VOLADOR

Habilidad: Clorofila.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO TIPO
Esporagodón Planta
Megaagotar Planta
Drenadoras Planta
Somnifero Planta



BATALLA 3

DAMISELA DULCE

Un combate sencillote si usas el ataque Terremoto contra los Pokémon eléctricos. Ten cuidado con Beldum porque el objeto que lleva multiplica por 1,5 el poder de su ataque.

BAGON DRAGÓN

Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO TIPO
Golpe Cabeza Normal
Dragoaliento Dragón
Cara Susto Normal
Malicioso Normal

BELDUM ACERO-PSÍQUICO

Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO TIPO
Derribo Normal
— —
— —
— —

STARU AGUA

Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO TIPO
Trueno Eléctrico
Rayo Burbuja Agua
Pantalla Luz Psíquico
Camuflaje Normal

ELECTRIKE ELÉCTRICO

Habilidad: Elec. Estát.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO TIPO
Chispa Eléctrico
Mordisco Siniestro
At. Rápido Normal
Aullido Normal

MAREEP ELÉCTRICO

Habilidad: Elec. Estát.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO TIPO
Gruñido Normal
Onda Trueno Eléctrico
Esporagodón Planta
Onda Voltio Eléctrico

LARVITAR ROCA-TIERRA

Habilidad: Agallas.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO TIPO
Golpe Normal
Excavar Tierra
Persecución Siniestro
Torm. Arena Roca



BATALLA 4

NIÑO BIEN RAFAEL

El equipo de este chaval no está mal, aunque sus Pokémon no disponen de ataques poderosos. Si sale Abra y no dispones de ataques siniestros o fantasma, usa buen ataque físico.

SANDSHREW		TIERRA
		
Habilidad: Velo Arena Objeto: Garra Rápida.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Cuchillada	Normal	
Tóxico	Veneno	
Excavar	Tierra	
Bucle Arena	Tierra	

SLAKOTH		NORMAL
		
Habilidad: Ausente Objeto: Cin. Elegida.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Cuchillada	Normal	
Bola Sombra	Fantasma	
Finta	Siniestro	
Golpe Aéreo	Volador	

ABRA		PSÍQUICO
		
Habilidad: Sincronía. Objeto: Baya Ziuela.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Reflejo	Psíquico	
Puño Fuego	Fuego	
Puño Trueno	Eléctrico	
Puño Hielo	Hielo	

CHIKORITA		PLANTA
		
Habilidad: Espesura. Objeto: Baya Caquic.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Hoja Afilada	Planta	
Golpe Cuerpo	Normal	
Rayo Solar	Planta	
Poder Pasado	Roca	

CYNDAQUIL		FUEGO
		
Habilidad: Mar Llamas Objeto: Periscopio.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Rueda Fuego	Fuego	
Golpe Aéreo	Volador	
Excavar	Tierra	
Rapidez	Normal	

TOTODILE		AGUA
		
Habilidad: Torrente. Objeto: Cinta Focus.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Cuchillada	Normal	
Cascada	Agua	
Mordisco	Siniestro	
Cara Susto	Normal	



BATALLA 5

CAZADOR GRIDO

Cinco de los Pokémon de Grido son de tipo bicho, así que lo mejor para borrarle la sonrisa de la cara será combatir con Pokémon que sepan ataques de tipo fuego, volador o roca.

MASQUERAIN		BICHO-VOLADOR
		
Habilidad: Intimidación. Objeto: Periscopio.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Gigadrenado	Planto	
Ventisca	Hielo	
Paralizador	Planta	
Hidropulso	Agua	

NUZLEAF		PLANTA-VOLADOR
		
Habilidad: Madrugar. Objeto: Cinta Focus.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Paranormal	Psíquico	
Bola Sombra	Fantasma	
Gigadrenado	Planta	
Drenadoras	Planta	

BEAUTIFLY		BICHO-VOLADOR
		
Habilidad: Sincronía. Objeto: Baya Ziuela.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Viento Plata	Bicho	
Gigadrenado	Planta	
Atracción	Normal	
Velo Sagrado	Normal	

DUSTOX		BICHO-VENENO
		
Habilidad: Polvo Escudo. Objeto: Baya Zreza.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Viento Plata	Bicho	
Golpe Aéreo	Volador	
Tóxico	Veneno	
Pantalla Luz	Psíquico	

LEDIAN		BICHO-VOLADOR
		
Habilidad: Madrugar. Objeto: Baya Ziuela.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Gigadrenado	Planta	
Viento Plata	Bicho	
Tóxico	Veneno	
Pantalla Luz	Psíquico	

ARIADOS		BICHO-VENENO
		
Habilidad: Insomnio. Objeto: Garra Rápida.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Doble Rayo	Bicho	
Tinieblas	Fantasma	
Tóxico	Veneno	
Telaraña	Bicho	



BATALLA 6

TRABAJADOR JAVI

Contra este currante cuídate de su Skiploom y procura debilitarlo antes de que use Rayo Solar. Contra Graveler y Pupitar usa un Pokémon de agua y un ataque del mismo tipo.

VIBRAVA		TIERRA-DRAGÓN
		
Habilidad: Levitación. Objeto: Periscopio.		
MOVIMIENTO	TIPO	
At. Rápido	Normal	
Triturar	Siniestro	
Hiper Rayo	Normal	
Dragoaliento	Dragón	

LOUDRED		NORMAL
		
Habilidad: Insonorizar. Objeto: Restos.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Alboroto	Normal	
Bola Sombra	Fantasma	
Rugido	Normal	
Chirrido	Normal	

GRAVELER		ROCA-TIERRA
		
Habilidad: Cabeza Roca Objeto: Cinta Focus.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Pedrada	Roca	
Demolición	Lucha	
Doble Filo	Normal	
Magnitud	Tierra	

FLAAFY		ELÉCTRICO
		
Habilidad: Elec. Estát. Objeto: Baya Ziuela.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Onda Trueno	Eléctrico	
Rayo	Eléctrico	
Cola Férrea	Acero	
Protección	Normal	

SKIPLOOM		PLANTA
		
Habilidad: Clorofila. Objeto: Baya Caquic.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Esporagodón	Planta	
Somnífero	Planta	
Rayo Solar	Planta	
Día Soleado	Fuego	

PUPITAR		ROCA-TIERRA
		
Habilidad: Mudar. Objeto: Garra Rápida.		
MOVIMIENTO	TIPO	
Golpe	Normal	
Terremoto	Tierra	
Triturar	Siniestro	
Torm. Arena	Roca	

Guía de combate Pokémon Colosseum



SEMIFINAL CHICA MONA GRED

Uno de sus trucos consiste en sacar a uno de sus Pokémon de agua junto con Rhyhorn, así consigue que su habilidad Pararrayos proteja al compañero de los ataques eléctricos.

KIRLIA	PSÍQUICO	SEALEO	HIELO-AGUA	VOLTORB	ELÉCTRICO
 Habilidad: Sincronía. Objeto: Baya Caquic. MOVIMIENTO Gruñido Psíquico Rayo Pantalla Luz TIPO Normal Psíquico Eléctrico Psíquico		 Habilidad: Sebo Objeto: Restos. MOVIMIENTO Nieve Polvo Rayo Aurora Golpe Cuerpo Ventisca TIPO Hielo Hielo Normal Hielo		 Habilidad: Insonorizar. Objeto: Roca del Rey. MOVIMIENTO Rapidez Rayo Tóxico Bomba Sónica TIPO Normal Eléctrico Veneno Normal	
MARSHTOMP	AGUA-TIERRA	RHYHORN	TIERRA-ROCA	SEADRA	AGUA
 Habilidad: Torrente. Objeto: Cinta Focus. MOVIMIENTO Agua Lodosa Esfuerzo Hidropulso Disp. Lodo TIPO Agua Normal Agua Tierra		 Habilidad: Pararrayos. Objeto: Periscopio. MOVIMIENTO Látigo Pedrada Derribo Cara Susto TIPO Normal Roca Normal Normal		 Habilidad: Punto Tóxico. Objeto: Baya Ziuela. MOVIMIENTO Ciclón Rayo Hielo Cascada Dragoaliento TIPO Dragón Hielo Agua Dragón	



FINAL SUPERENTREN. ROBER

Es hora de sacar a tu Pokémon volador. Gracias a su tipo será inmune al Terremoto de Machoke y Lairon y, si conoce un buen ataque del mismo tipo, podrá vencer a Machoke.

KADABRA	PSÍQUICO	METANG	ACERO-PSÍQUICO	SHELGON	DRAGÓN
 Habilidad: Foco Interno. Objeto: Baya Ziuela. MOVIMIENTO Psíquico Puño Fuego Protección Puño Hielo TIPO Psíquico Fuego Normal Hielo		 Habilidad: Cuerpo Puro. Objeto: Baya Caquic. MOVIMIENTO Puño Meteoro Psíquico Demolición Protección TIPO Acero Psíquico Lucha Normal		 Habilidad: Cabeza Roca. Objeto: Garra Rápida. MOVIMIENTO Doble Filo Golpe Aéreo Demolición Protección TIPO Normal Volador Lucha Normal	
MACHOKE	LUCHA	VIGOROTH	NORMAL	LAIRON	ACERO-ROCA
 Habilidad: Agallas. Objeto: Cinta Focus. MOVIMIENTO Tajo Cruzado Terremoto Tumba Rocas Cara Susto TIPO Lucha Tierra Roca Normal		 Habilidad: Espir. Vital. Objeto: Periscopio. MOVIMIENTO Cuchillada Foco Energía Aguante Puño Certero TIPO Normal Normal Normal Lucha		 Habilidad: Cabeza Roca. Objeto: Restos. MOVIMIENTO Terremoto Golpe Cuerpo Golpe Aéreo Protección TIPO Tierra Normal Volador Normal	

El truco del mes:
COLISEO SECRETO

El misterioso Coliseo de Aura está habitado por los mejores entrenadores del mundo

Cuando vengas en los combates individuales y dobles del Coliseo Básix, desbloquearás el Coliseo de Aura. Si deseas adentrarte en su reto sin esperar a la próxima entrega, toma buena nota de esto.



Tras vencer en todos los combates de Básix, abrirás el acceso al misterioso Coliseo de Aura.



Toma nota y aprende de estos entrenadores. Son tan buenos que da gusto verles luchar.



Haz que tu equipo lleve objetos para recuperar PS o aumentar el poder de sus ataques.



Es vital que mejores a tu equipo usando Proteínas, Hierro, Calcio, Carburante y Zinc.

ZONA Pokémon™



Pekestrella



**¡POKÉMON
MINI!**

Te regalamos
una consola
Pokémon Mini
si eres la
Pekestrella
del mes



**Jordi Terradas Cuenca (Barcelona).
6 años.**

Jordi, el alegre autor, es muy fan de NA, se la compra cada mes con su paga y le encanta Pokémon. Jimmy: ¡Y va a ser por eso que ha hecho este dibujo, el solito, y se ha ganado una Pokémon Mini por su arte y la cara!

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.



¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos una estupendísima camiseta Pokémon a los participantes de la Zona Pokémon (también estupendísima).

**Busca las
diferencias**



Encuentra las seis diferencias que hay entre los dos Abedul (y si no las encuentras, chequea tu número de ojos).



Combate Total

Demuestra lo que sabes de Pokémon adivinando quién ganaría cada combate, sabiendo que todos tienen el mismo nivel y que sólo pueden usar ataques propios de sus tipos.



Xatu vs Regirock



Seviper vs Heracross



Solrock vs Skarmory



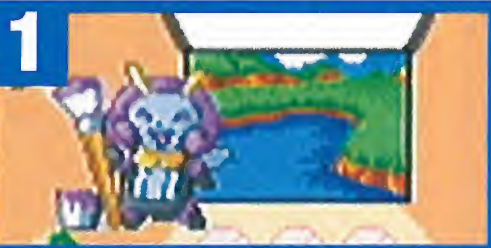
Carles Solé (Barcelona)



Ángel Domínguez (Huelva)

Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y de cada una mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!



PODER PSÍQUICO

Ya han pasado 165 días desde que le dijimos que íbamos a hacerle una foto para la Revista Pokémon, y mirad cómo tiembla todavía en la instantánea, el bicho. Ha estado lanzando el ataque Relieve una y otra vez, por si venía otro Pokémon a hacerse la foto, pero no le ha servido de nada. ¡Miralo, hecho un sietel!



Roberto González (Málaga)





Identifica estos
Pokémon y demuestra
que eres el mejor
entrenador

PokéArtista



*¡Dedicado
a mis amigos
con montones
de amor!
Judit*

¡UN
«POKÉMON
CHANNEL» DE
REGALO
PARA LA
POKÉ
ARTISTA!



Judit Martínez Roldán (Barcelona)

A los artistas del pincel, las ceras, las
témperas, óleos y acuarelas; a los de la brocha
gorda y a los comiqueros todos... ¡mirad el
dibujazo que ha hecho Judit con solo 12 años
y unas pinturas! ¡Premio gordo para ella!



Patrick Filtzgerald (Gran Canaria)

GANADORES

(Superconcurso nº 48)

POKÉMON EXPEDITION

Xavier Peris Giner Barcelona
 Dani Mansour López Bizkaia
 Dylan Gutiérrez Bachiri Castellón
 José Berzosa Navarro Valencia
 Jando Ramos Pla Valencia

JUEGO POKÉMON CHANNEL (GC)

Jonathan García Duarte León
 José Antonio Moreno Ramón Málaga

LIBRETA POKÉMON

Jaime Vázquez García A Coruña
 Adrián Araico Osquiano Alava
 Iván González Vitoria Alava
 Alvaro Guerrero Fuentes Albacete
 Alejandro de Frutos Guardiola Alicante
 Sandra Osete Murillo Barcelona
 Silvia Otalora Padro Bizkaia
 Mario Miguel Pérez Burgos
 Alejandro González Carles Cádiz
 Alex García Garaizar Guipúzcoa
 Jesús Hernández Vergara La Rioja
 Alejandro Contreras Montanez Lleida
 Pablo Andreu Olalla Madrid
 Juan Ruíz Tavira Madrid
 Andrea García Bravo Murcia

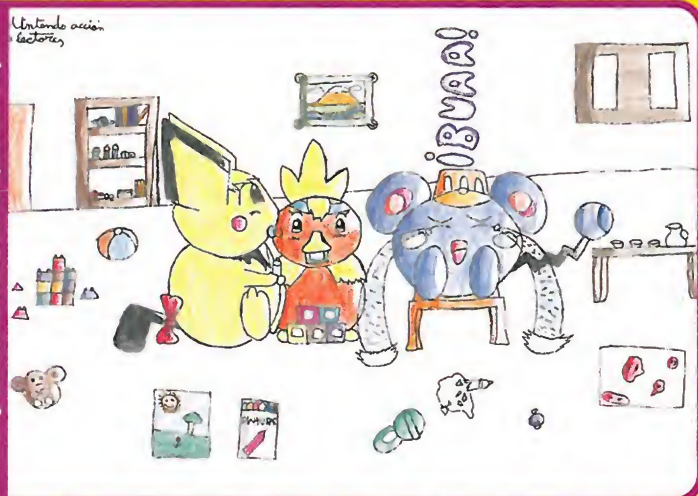
MANUAL DEL ENTRENADOR POKÉMON

Daniel González Plaza Cantabria
 Sergio Rodríguez Miranda Córdoba
 Francisco Javier García García Cuenca
 Dunia Rivas Murcia Granada
 Oscar Antonio Ruíz Torrejón Madrid
 Daniel Pardo Alba Málaga
 Cristian Benítez Claro Melilla
 Julián Sangiao Guerra Pontevedra
 Antonio Ramírez Guerrero Sevilla
 Jesús García Pérez Valencia

RELOJ NINTENDO ACCIÓN

Andrea Rodríguez Pérez A Coruña
 Aitor Sánchez Gil Alicante
 Francisco Sánchez Rodríguez Almería
 Juan José Pradas Cruz Sevilla
 Sergio García Dorado Toledo

Esperanza Cantero (Madrid)



¡Pero qué arte y simpatía, Tania!

Tania Martínez, de Barcelona, nos avasalla con un dibujo... Jimmy: ¡Que arrejunta Yasha (un manga muy molón) con Pokémon y que venía en un sobre con otros dos dibujos de Pokélos! ¡Y además me manda besos! ¡Viva!





Esta vez la sopa tiene premio: nuestra afable compañía, incólume porte... y todo eso, sí. Si no consigues encontrar todos los Pokémon y tampoco puedes leer nada entre líneas, mira la solución al otro lado.

Supersopa de letras Pokémon

A	U	N	Q	W	U	E	E	N	O	F	A	L	T	A	N	C	O
S	A	S	Q	A	U	E	S	C	O	N	T	A	R	P	U	E	S
T	A	M	A	I	P	O	C	I	O	E	S	P	L	B	A	N	E
P	O	V	I	L	E	P	L	U	M	E	N	E	E	R	S	E	D
A	R	E	L	O	L	A	T	A	R	U	L	L	A	S	O	O	O
V	A	C	E	R	A	C	I	M	O	O	L	G	O	N	D	E	R
S	D	E	S	D	N	A	D	I	E	O	N	L	I	R	D	D	T
E	C	I	O	R	Q	U	E	A	S	L	O	T	I	R	I	O	C
L	A	D	R	D	O	E	L	S	G	R	N	O	A	N	S	D	E
V	U	I	O	S	O	G	O	R	S	U	O	P	O	D	H	E	L
O	R	O	C	K	Q	M	U	H	E	R	T	E	S	T	A	D	E
L	E	J	A	N	D	O	A	A	L	U	E	C	I	N	A	D	O
T	S	A	L	O	S	R	S	G	E	Ñ	N	M	O	R	E	S	D
O	E	L	A	D	P	I	S	U	N	C	G	O	L	G	R	A	F
R	I	C	A	E	P	V	O	L	B	E	A	T	O	I	R	S	U
B	S	V	D	E	N	T	A	P	S	Q	M	U	M	E	A	S	O
N	T	O	L	A	W	S	C	I	A	S	I	I	N	U	L	W	A
S	S	E	V	A	N	A	I	N	R	A	N	A	T	L	I	C	A
N	T	E	D	E	V	A	C	A	C	U	I	O	N	E	E	S	N
O	S	V	E	M	O	S	A	H	N	A	V	R	A	C	A	H	I

Encuentra los Pokémon del 81 al 100, incluidos, de las ediciones Rubí y Zafiro.

PokéChiste (más bueno)

¡Loas y alabanzas, "Alicante Man"! ¡Saludemos todos a Manuel Gandía, que requetevuelve a la carga! Esta vez nos manda cuatro chistes, el tío (se nota que está de vacaciones), pero vamos a exponeros nada más que uno de ellos, el de "Pika Vader", que es el que más nos mola.



Nicolás López (Alicante)



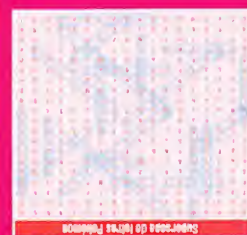
LLAMADAS (¡Norin-na!)

Clubes

Hola: somos Laura, Sabela y Breogán, los fundadores de este club. Habrá concursos de dibujo Pokémon con premios a los ganadores, información, revistas... Si tienes entre 4 y 15 años puedes ser socio/a. Envía tus datos y una foto a una de las direcciones:

-C/Párroco José Otero, nº 5,
piso 4º-A CP 36206
Vigo (Pontevedra)
-C/Tiro Naval Janer, nº 49,
piso 3º izq. CP 36900
Marín (Pontevedra)

Soluciones pasatiempos



Supersopa Pokémon

1. Solrock, 2. Latron

Siluetas

Es Ledyba, muy querido lector.

Poder Psíquico

1. Pokémon Pinball (Pokémon Mini)
2. Pokémon Verde/Rojo (GBA)
3. Pokémon Verde/Rojo (GBA)
4. Pokémon Colosseum (GC)
5. Pokémon Channel (GC)

Es Pokémon, pero...

1. Regirock, 2. Seiper, 3. Skarmory

Combate Total



Diferencias Abedul

POKÉMON™

**EDICIÓN
VERDEHOJA**

**EDICIÓN
ROJO FUEGO**

**DALE OTRO AIRE
A LA BATALLA**

¡ES MÁGICO! ENFRENTA E INTERCAMBIA A TUS
POKÉMON COMO NUNCA ANTES HABÍAS
HECHO... ¡POR EL AIRE! CON EL
REVOLUCIONARIO ADAPTADOR INALÁMBRICO
QUE VIENE INCLUIDO EN CADA JUEGO.

DISPONIBLE DESDE EL 1 DE OCTUBRE